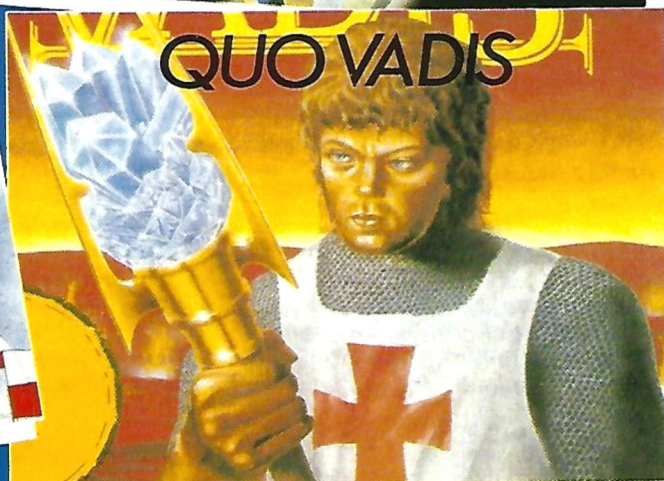
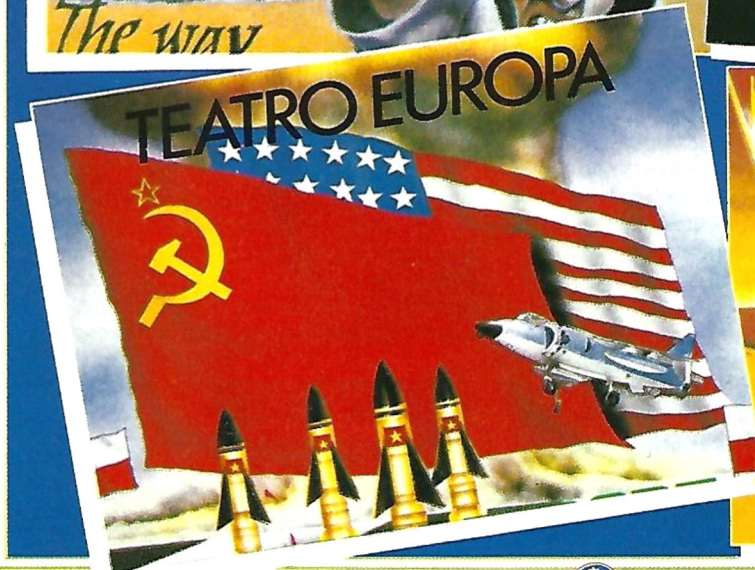
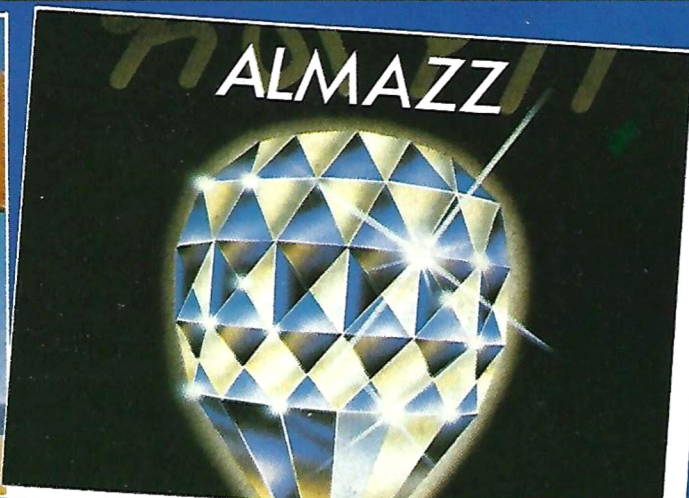
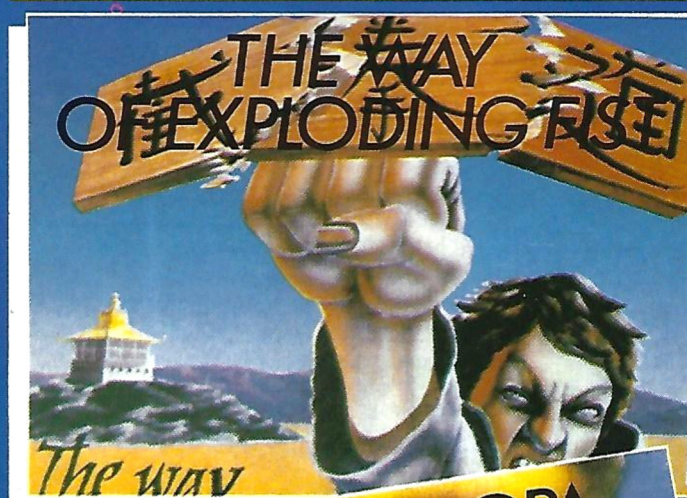
Spedizione in Abbonamento postale
Gruppo III/70

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

C 64 & 128

THE WAY OF EXPLODING FIST

The way

ALMAZZ

TEATRO EUROPA

QUO VADIS

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

SOMMARIO

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: (02) 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Tlx 333436 GEJ IT

SEDE LEGALE:
Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Angelo Cattaneo

COLLABORATORI:
Massimiliano Anticoli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Wilma Germani

FOTOCOMPOSIZIONE:
GDB fotocomposizione - Milano

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - Milano

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Numero in attesa di autorizzazione

Per la rivista non è prevista la sottoscrizione di abbonamenti

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5 - 20124 MILANO
Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 14.000
Numeri arretrati L. 28.000

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEI PROGRAMMI

Il dischetto è registrato da ambo i lati. Sul lato A troverete "Exploding Fist" e "Teatro Europa", mentre sul lato B troverete "Quo Vadis" e "Almazz". Per caricare i programmi del lato A, introdurre il disco nel drive, digitare:
LOAD"", 8 o LOAD "MENÙ", 8 e premere il tasto RETURN.*
Al termine del caricamento apparirà la scritta READY; digitare RUN e premere RETURN.

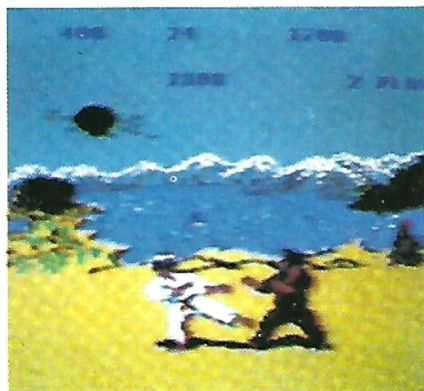
Dal menù selezionare il progamma prescelto spostando adeguatamente il cursore.
Premendo il tasto CRSR UP/DOWN (il penultimo in basso a destra), il cursore scenderà, mentre premendo il tasto CRSR RIGHT/LEFT (l'ultimo tasto in basso a destra), salirà.
Per scegliere il programma desiderato premere RETURN. Per caricare i programmi dal lato B procedere come sopra per quanto riguarda il "MENU", e selezionare il programma desiderato per mezzo dei tasti 1 e 2.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

Avete a disposizione 18 mosse per abbattere in un micidiale incontro di karaté il vostro abilissimo avversario. Tutti i colpi sono validi, anche se a contrastarvi è il computer.

Per la prima volta "Il Meglio di Jackson Soft" vi presenta un gioco sportivo e questo esordio non poteva avvenire nel modo migliore.
"Non è facile battermi, ma Exploding Fist mi ha impegnato severamente" ha dichiarato con un pizzico di presunzione Jeoffrey Thompson, il campione mondiale di karaté nell'82/84 dopo aver "collaudato" il gioco.
Un'approvazione sicuramente di prestigio e che si aggiunge ai numerosi riconoscimenti assegnati dalla critica inglese. Provate ad immaginare i fantascientifici e spettacolari balzi di Bruce Lee (stiamo parlando del compianto protagonista del film tipo '5 dita di violenza', non di quello del videogiochi!), aggiungetevi la prontezza e la velocità dei movimenti richieste da una disciplina come il karaté e otterrete "The Way of Exploding Fist".
18 differenti mosse, possibilità di affrontare un amico oppure il computer in una sfida di progressiva difficoltà, effetti sonori di colpi e urla con uno stupendo scenario mutevole e tipicamente orientale, sono le caratteristiche di questo gioco che sicuramente non ha nulla da invidiare al karaté in versione arcade che molti di voi avranno provato nei bar e nelle sale giochi.

COME IMPARARE GIOCANDO

Prima di esaminare dettagliatamente tutte le caratteristiche e i trucchi di Exploding Fist ecco alcune note per i più ansiosi che volessero affrontare la sfida prima di aver letto tutti i trucchi del gioco.
Collegando il joystick nella porta 2 e premendo il pulsante di sparo, iniziate il combattimento. Per muovere il vostro guerriero sarà sufficiente spostare la leva a destra o a sinistra: i calci vengono guidati con il semplice movimento del joystick e premendo contemporaneamente il pulsante di sparo. Per altri colpi come i pugni è sufficiente muovere la leva.
Interessanti sono i due metodi di difesa che possiamo definire attivi e passivi.
Nel primo caso il vostro personaggio potrà saltare, oppure rannicchiarsi se spostate il joystcik in alto oppure in basso. Il secondo metodo invece entra in azione mentre state retrocedendo: se siete attaccati dall'avversario il vostro atleta 'parerà' gli eventuali colpi al viso e al corpo.
Per eseguire i vari movimenti è indispensabile mantenere il joystick nella posizione scelta. Questo è in pratica un pregio del gioco perché in questo modo potrete eventualmente annullare alcuni colpi e modificarli con altri se vi accorgete all'ultimo momento di avere sbagliato. Un po' come avviene nel karate dove è importante la prontezza di riflessi e la velocità dei movimenti.
Il consiglio migliore per fare una valida pratica con tutti i vari colpi è quello di giocare l'opzione per due giocatori da soli. In questo modo potrete provare tutti i movimenti e i colpi che volete senza

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

avere la preoccupazione degli attacchi dell'avversario.
Ci sono altri comandi che servono ad impostare il gioco.
Il tasto F3 vi permette di selezionare il gioco per uno o due giocatori.
Per iniziare il gioco premere F1 o il pulsante di sparo per concludere un gioco utilizzate il tasto F5.
All'inizio del programma tanto per allettarsi un po' c'è anche uno spettacolare demo.
A questo punto potrete iniziare le prime sfide, ma Exploding Fist ha ancora numerosi segreti da svelare.

UN SOLO GIOCATORE

È sicuramente la prova più impegnativa visto che l'avversario diventa mano a mano più bravo e se non riuscite a sconfiggerlo subito, il vostro incontro avrà una breve durata.
L'atleta bianco è controllato dal joystick nella porta 2, mentre quello rosso è mosso dal computer.
Si inizia dal livello Novice dove il vostro rivale sarà meno veloce nei colpi e nella difesa.
L'incontro è di 10 dan; ogni dan è a sua volta composto da due periodi; ogni periodo ha una durata di 30 secondi e viene vinto dal primo che totalizza, grazie all'efficacia dei propri colpi, 2 punti. Se al termine nessuno dei due giocatori ha ottenuto il punteggio pieno, il saggio giudice assegnerà la vittoria al giocatore considerato migliore sia nel punteggio che, in caso di parità, nella prestazione. Se il computer vince, l'incontro termina; se invece siete voi a vincere, allora passate al livello, o dan, successivo.

DUE GIOCATORI

In questo caso l'incontro non prevede alcuna eliminazione. Il vincitore infatti sarà il giocatore che otterrà il punteggio più alto dopo un set di 4 periodi di 30 secondi, ognuno ambientato in uno spazio differente.
Il vincitore sarà proclamato dall'immancabile giudice, sempre seduto sullo sfondo, che alzerà il fazzoletto del colore del giocatore vincente.
In questo caso il giocatore rosso viene comandato dal joystick nella porta 1.

IL PUNTEGGIO

Sono due i tipi di punteggio: il primo che determina il vincitore di ogni periodo, e usa come unità di misura i simboli yin/yang. Ogni punto è composto da due metà. Il secondo invece ha una unità di misura più... occidentale e converte l'efficacia dei colpi in punteggio.
In entrambi i casi si tiene conto della perfezione del movimento e della forza con cui viene il contatto con l'avversario. Così un colpo come il calcio ruotato potrà avere una valutazione maggiore di un semplice calcio basso. Il punteggio potrà essere anche doppio se il movimento e il colpo avranno una esecuzione perfetta. Se quando giocate contro il computer riuscite a concludere il periodo prima dello scadere dei 30 secondi, vi verranno assegnati 100 punti di score per ogni secondo rimasto.

I COLPI IN DETTAGLIO

Come detto in precedenza, per far avanzare o retrocedere il 'guerriero' è sufficiente muovere il joystick a destra o sinistra; tutti i colpi e calci sono sempre controllati dal movimento del joystick in determinate posizioni, 8 spostando semplicemente la leva, 8 premendo anche il pulsante di sparo.
La descrizione dei movimenti è riferita all'atleta che si muove sullo schermo da sinistra a destra. Quando il vostro personaggio è girato nell'altro senso, tutti i controlli saranno invertiti. Questo significa che se volete realizzare un calcio medio quando avete la faccia rivolta a destra, dovete muovere il joystick con il pulsante di sparo premuto verso destra e quando siete rivolti a sinistra invece dovrete muovere la leva a sinistra. Di conseguenza tutti i comandi elencati nello schermo

vengoni invertiti.
Per aiutare i nostri lettori nella comprensioni di questa difficile fase, pubblichiamo anche due disegni che spiegano movimenti e calci in relazione alla posizione del joystick.

I CALCI

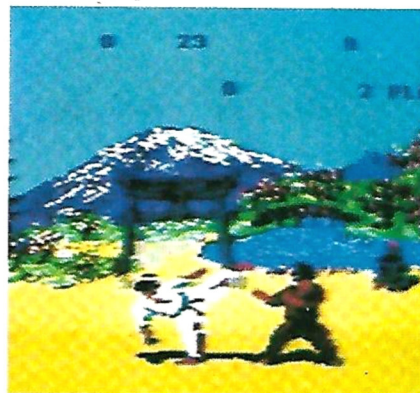
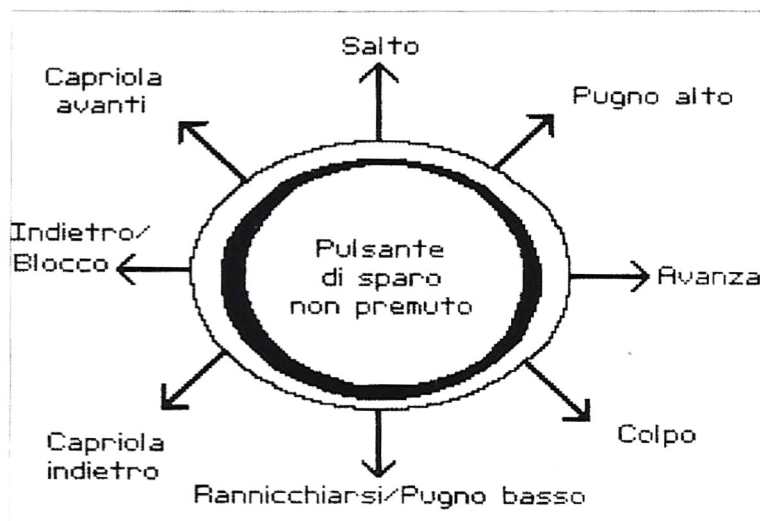
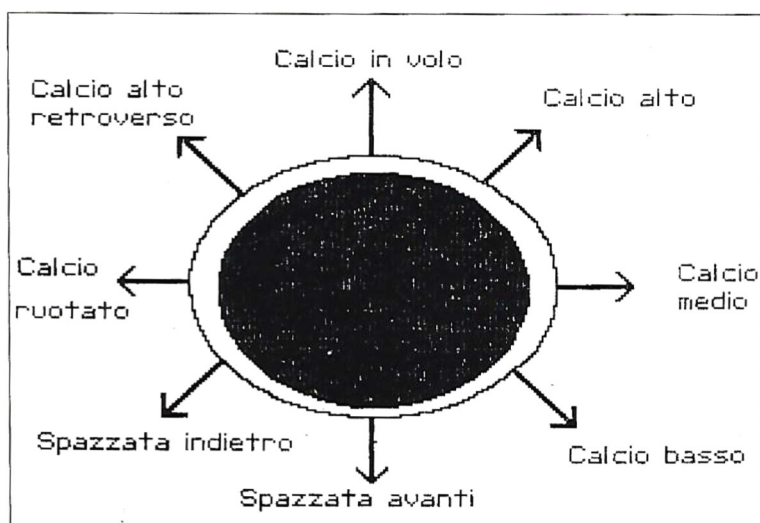
Sono ben 8 i calci ottenibili in Exploding Fist. Vediamoli nel dettaglio.
Calcio in volo (Flying Kick):
Si ottiene premendo il pulsante di sparo e muovendo la leva in alto. È un calcio veramente efficace e può aver successo contro l'avversario eretto e se non è in posizione di difesa alta. Un altro modo per bloccare questo colpo è rannicchiarsi oppure, se si è abbastanza veloci, replicare con calcio simile.
Calcio alto (High Kick):
è forse il colpo più elegante. Si ottiene premendo il pulsante di sparo e muovendo la leva in diagonale, in alto e a destra.
Calcio medio (Mid Kick): è un calcio diretto allo... stomaco; premendo il pulsante, muovete la leva a destra. È il più semplice e molte volte vi può essere di valido aiuto per sfiancare l'avversario.
Calcio basso (Short jab kick):
è possibile realizzarlo premendo il pulsante di sparo e spostando la leva in diagonale, in basso a destra. La caratteristica principale di questo calcio è la sua alta velocità di esecuzione e può essere utilizzato quando siete pressati dall'avversario.
Spazzata avanti (Sweep Forward):
premete il pulsante di sparo e tirate la leva verso il basso. Il combattente si accuccerà e quindi darà un calcio rasoterra e in avanti. È forse uno dei colpi più semplici e nello stesso tempo più efficaci. Inoltre è una valida arma contro azioni molto aggressive.
Ha anche la particolarità di abbinare un'azione di difesa con una di attacco.
Spazzata indietro (Sweep backwards):
questo colpo è simile al precedente solo che viene direzionato all'indietro ed è molto utile soprattutto dopo una capriola e

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

quando avete l'avversario alle vostre spalle.
Per eseguirlo dovete premere il pulsante di sparo e muovere la leva in diagonale, in basso a sinistra.
Calcio ruotato (Roundhouse):
è il colpo più classico e spettacolare del karate, ma anche il più pericoloso perché è facile venire colpiti durante l'esecuzione.
Si esegue tenendo premuto il pulsante e muovendo il joystick a sinistra. Questo movimento ha due possibilità. La prima è il calcio vero e proprio e si ottiene tenendo sempre premuto il pulsante di sparo. Nel secondo modo, iniziate la rotazione e poco prima del colpo dovete rilasciare il pulsante; in questo modo il vostro guerriero si troverà girato dalla porta opposta a quella con cui aveva iniziato il colpo. Questo secondo movimento è molto utile quando l'avversario si trova alle vostre spalle e volete girarvi della sua parte.
Il calcio ruotato può essere molto efficace perché se portato a segno colpisce l'avversario in pieno viso.
Deve essere utilizzato con molto attenzione perché è facile farsi colpire in contropiede durante la rotazione.
Calcio alto retroverso (High back kick):
questo è un altro colpo da utilizzare quando avete l'avversario alle spalle. Può risultare un colpo a sorpresa e trovare il rivale impreparato perché magari pensa di trovarvi indifeso prendedovi alle spalle.
Per realizzare questo calcio dovete tenere premuto il pulsante di sparo e muovere la leva in diagonale, in alto a sinistra.

I PUGNI

I pugni previsti da Exploding Fist sono tre, anche se il termine è un po' troppo pugilistico.
Per questi tre colpi comunque *non* bisogna tenere premuto il pul-

sante.
Pugno alto (High Punch):
ha un ottimo effetto quando vi trovate pressati. Per realizzarlo è sufficiente spostare la leva in diagonale, in alto e a sinistra.
Colpo (Jab punch):
muovete la leva in diagonale, in basso a destra. È l'azione meno spettacolare ma in compenso la più veloce ed è ancora più efficace quando avete l'avversario a ridosso e non vi lascia spazio. Insomma quando siete chiusi alle corde tanto per usare un altro termine, pugilistico.
Pugno basso (Low punch):
questo colpo è realizzabile solo quando si è rannicchiati in posizione di difesa e per questo motivo può dimostrarsi imprevedibile. Dovete spostare la leva in basso e quindi spostarla verso destra.

CAPRIOLE
Eccoci arrivati alle mosse preferite del mitico Bruce Lee: i salti mortali. Queste mosse, oltre ad essere estremamente spettacolari, possono disorientare l'avversario e dimostrarsi molto utili per salvarvi da situazioni estremamente difficili e magari dare il colpo del KO. In termini calcistici si parlerebbe allora di contropiede.
Fate attenzione però: se vi trovate bloccati ai lati estremi dello schermo, il salto mortale non avrà alcun effetto.
Capriola avanti (Forward somersault):
si ottiene muovendo la leva (senza premere il pulsante di sparo) in diagonale, in alto e a sinistra.
Capriola indietro (back somersault):
dovete muovere la leva (senza premere il pulsante di sparo) in diagonale, in basso e a sinistra.

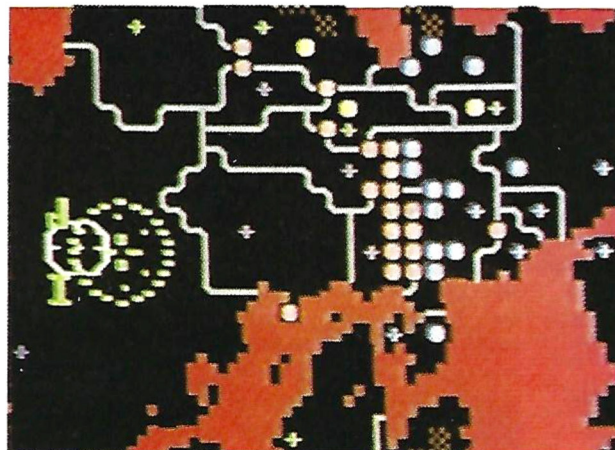
DUE ULTIMI CONSIGLI
Nel karate è importante anche la prontezza di riflessi per parare i colpi dell'avversario e così in Exploding Fist sono previsti due tipi di difesa.
Blocchi (Blocks):
sono due i tipi di blocchi e il computer sceglie automaticamente tra il blocco alto e quello basso, a seconda di come è l'attacco dell'avversario.
Attenzione: questo tipo di difesa è inefficace contro le spazzate. In questo caso le appropriate mosse di difesa sono il salto o una delle due capriole.
Rannicchiamento (Crouch):
questa posizione è mantenuta tenendo il joystick in basso. Questo vi permette di eseguire un pugno basso come già spiegato, o una delle due spaccate. Se una di queste due è selezionata dalla posizione rannicchiata l'esecuzione sarà molto più veloce e il colpo avrà maggior effetto.

SCHEMA DI COLPI
In questi due semplici schemi riassumiamo le varie direzione del joystick per ottenere i vari colpi.

Salto
Capriola avanti
Pugno alto
Indietro/ Blocco
Pulsante di sparo non premuto
Avanza
Capriola indietro
Colpo
Rannicchiarsi/Pugno basso

Pulsante di sparo non premuto

Pulsante di sparo premuto

TEATRO EUROPA

La notizia era freschissima ed era stata appena trasmessa dalle più importanti agenzie di stampa internazionale:
Massiccio intervento delle truppe degli Stati Uniti in Libia.
Da quel momento la situazione precipitò vorticosamente e gli eventi ebbero una tragica evoluzione.
Da Bonn il cancelliere tedesco si è dimostrato favorevole ad una riunificazione tra le due Germanie.
La N.A.T.O. concentra le sue forze in Germania Ovest.
Carri armati sovietici hanno superato il confine ed invaso la Germania Ovest. Tutto come teatro, l'Europa.

State tranquilli, non è la cronaca di una guerra annunciata dopo l'ultimo braccio di ferro tra le super potenze oppure la conseguenza di uno scontro tra Stati Uniti e Libia ma è solo l'antefatto a cui si ispira Teatro Europa, il secondo wargame realizzato dalla PSS e presentatovi da "Il meglio di Jackson Soft".
Di questi tempi quando si parla di situazione internazionale non si può mai essere tranquilli anche se dopo gli storici incontri tra Gorbaciov e Reagan a Ginevra si poteva sperare in un periodo di definitiva distensione.
Affrontare un gioco di guerra che vede l'Europa come centro di uno scontro mondiale non deve impressionarvi e dovete pensarlo ad una specie di esorcismo. Non a caso Alan Steel, uno dei più originali creatori di wargames e curatore di Teatro Europa, ha pensato bene di scrivere una piccola dedica che noi fedelmente vi riportiamo:
Questo programma è dedicato tutta la popolazione mondiale nella speranza che questo gioco non sia mai affrontato nella realtà.

IL GIOCO

Fedele alla filosofia della PSS che vuole combinare le caratteristiche di un gioco di strategia con quelle più dinamiche e classiche di un arcade, Teatro d'Europa richiede abilità ed una buona agilità mentale.
Il gioco simula i primi 30 giorni di una prossima guerra in Europa. Potete scegliere di essere il comandante della NATO o del Patto di Varsavia. Controllate le unità aeree e quelle terrestri e, se necessario, utilizzate anche le armi chimiche e nucleari che la tecnologia vi ha messo a disposizione.
Se scegliete il Patto di Varsavia, il vostro compito sarà quello di interrompere l'alleanza atlantica che vi minaccia con le sue truppe poste ai confini. Raggiungerete il vostro obiettivo invadendo e conquistando la Germania Ovest.
Nel caso siate al comando della NATO, dovrete bloccare ogni tentativo di invasione sovietica. Evitando l'occupazione della Germania Ovest vi aggiudicherete la sfida.

LE OPZIONI

Una volta caricato il gioco ecco la prima sorpresa.
Assieme allo schermo per selezio-

nare uno dei due blocchi ascoltate una musica che non vi sarà difficile riconoscere. Si tratta di un'ottima versione da Commodore 64 della famosissima Give Peace a Chance (date alla pace un possibilità) di John Lennon e Paul McCartney, i Beatles. Una piccola finezza ed un omaggio all'impegno per la pace sempre dimostrato dal gruppo di Liverpool.
Deciso se aderire al Patto di Varsavia oppure a quello Atlantico, selezionate uno tra i 3 livelli di difficoltà.
Il primo livello è per i principianti e il computer non utilizza le missioni speciali.
Se selezionate il secondo livello, il computer gioca in modo "razionale" seguendo le strategie della NATO o del Patto di Varsavia. Nel terzo livello il gioco ha un elevato livello di imprevedibilità.
Nello schermo successivo potete iniziare il gioco, modificare la selezione oppure caricare un gioco precedentemente salvato.

LO SCENARIO

Dopo aver selezionato le varie opzioni del gioco vi appare lo schermo con la mappa dell'Europa.
Nella parte superiore avete una linea gialla dove compaiono i vari messaggi ed informazioni sulle varie fasi del gioco. Nella linea sottostante vi viene indicato il gioco e il livello di Defcon. Quando segna 5 significa che un attacco nucleare in grande stile non è nell'aria. Quando è 1 significa che stiamo per farlo.
Nella parte sinistra avete un quadrato bianco riservato ai vari dati sulle armate.
All'altezza della Svezia appare

TEATRO EUROPA

quindi un quadratino bianco che è il cursore.
Grazie a questo cursore, comandato dal joystick, potete ordinare movimenti, attacchi ed anche analizzare i vari simboli della mappa.

MOVIMENTO

Per muovere un'armata dovete spostare il cursore sul simbolo che la rappresenta e premere il pulsante di sparo. Quando il bordo del quadrato diventa verde significa che l'unità può essere spostata. Posizionate i cursore nella nuova posizione e quindi premete nuovamente il pulsante: il quadrato tornerà bianco e il simbolo dell'armata, dopo aver raggiunto la nuova posizione avrà un puntino nero nel mezzo.
Un'armata può muoversi una sola volta per turno e naturalmente non può spostarsi sul mare o sopra un'altra unità. Gli spostamenti attraverso le montagne sono molto più lenti del normale.
Il Patto di Varsavia ha due speciali corpi che godono di particolari movimenti. La 1ª armata anfibia può muoversi sul mare. Una volta trasferitasi sulla terra diventa come tutte le altre unità. Inoltre non può essere rinforzata fino a quando non è sulla terra.
La 1ª armata aviotrasportata invece ha la possibilità di raggiungere postazioni a grande distanza. Una volta trasportata diventa una unità come le altre. Anche quest'ultima non può assere rinforzàta fino a quando non ha raggiunto la destinazione. Inoltre, è possibile incrementare solo il valore di scorta di ambedue le armate.
Per abbandonare la fase di movimento premete la barra spaziatrice.

ARMI CHIMICHE

Nei livelli uno e due tra la fase di movimento e quella di attacco vi viene chiesto se utilizzare un bombardamento chimico. Per l'autorizzazione dovete premere la lettera S altrimenti premendo N passate alla fase successiva.
Con il bombardamento chimico le vostre unità utilizzano armi chimiche durante le battaglie; in questo modo avrete così un maggiore bonus che causerà gravi perdite ai nemici nei vostri attacchi. Una volta autorizzato, il bombardamento chimico sarà sempre utilizzato.

ATTACCO

La fase più importante e drammatica del gioco è quella dell'attacco.
Per selezionare due armate utilizzate la stessa tecnica di quella per il movimento: posizionate il cursore sulla vostra unità, premete il pulsante di sparo e quindi spostate il cursore, ora verde, sul nemico da fronteggiare permendo nuovamente il pulsante di sparo. Il movimento del cursore vi indica il raggio d'attacco di una armata.
È possibile attaccare un'armata nemica con più unità. Naturalmente non è obbligatorio combattere ad ogni turno. Per abbandonare la fase di attacco premete la barra spaziatrice.

SCHERMI D'AZIONE

Se avete selezionato il gioco con l'azione dovete affrontare la battaglia in prima persona altrimenti lo scontro si svolge automaticamente tra le unità selezionate.
Nel primo caso, quando appare la scritta Seleziona Battaglia, muovete il cursore sopra l'unità che volete coinvolgere e quindi lo schermo della battaglia: il nemico si trova nei pressi dell'orizzonte e può essere o non essere visibile. Il vostro compito è coprire l'avan-

Vediamo nei particolari il corrispondente dei simboli sulla mappa.

Simbolo	Colore	Descrizione
Vuoto	Nero	Territorio
Vuoto	Celeste	Mare
Ombreggiato	Marrone	Montagne
Croce	Vari	Capitali
Cerchio	Blue	Armata N.A.T.O.
Cerchio	Rosso	Armata Patto di Varsavia
Cerchio	Giallo	Corpo Neutrale

perdite in tutte le altre missioni.

CONTRAEREA
Queste pattuglie attaccano e distruggono gli aeroporti nemici. Inutile dire che questa missione vi sarà utile per conquistare la superiorità aerea.

INTERDIZIONE
In questa missione attaccate le scorte avversarie (SCO) e il sistema di trasporti come strade, ponti e gallerie. Il risultato di questa missione è ritardare l'arrivo dei rinforzi alle armate nemiche.

RICOGNIZIONE
Il cursore oltre alle funzioni già illustrate può essere utilizzato per conoscere la forza delle armate avversarie. Grazie alle pattuglie di ricognizione, muovendo il cursore sui simboli delle armate nemiche compaiono automaticamente nel quadrato a sinistra il valore corrispondente della forza di combattimento.
Naturalmente per poter avere queste informazioni dovete mantenere la forza aerea in questa missione almeno alla pari (colore giallo).
Nei livelli 2 e 3 del gioco avete altre 4 missioni.

ASSALTO BLITZ
Questa missione viene utilizzata per attaccare le unità nemiche all'interno del territorio. Questa missione è realizzabile da una pattuglia con almeno 10 aerei.

TEATRO EUROPA

Prima della fase di attacco appare la scritta SELEZIONATE IL BERSAGLIO DEL BLITZ. Posizionate il cursore con le lettere a e b sull'unità da attaccare e premete il pulsante di sparo. L'attacco dovrebbe causare perdite nella forza di combattimento. Può essere effettuato un attacco per ogni turno. Le squadriglie possono anche subire delle perdite.

ATTACCO PROFONDO
Questa missione attacca il comando ed il controllo del nemico. Come l'INTERDIZIONE ritarda l'avanzamento delle truppe nemiche e potrebbe anche interrompere gli assalti blitz del nemico. La missione è ad alto rischio e può provocare un attacco nucleare nemico.

BLITZ FERROVIARIO
Con questa missione attaccate la rete ferroviaria avversaria causando ritardi e perdite nei rifornimenti.
Fate attenzione che nel secondo e terzo livello i colori relativi al valore delle missioni possono essere inesatti.

MISSIONI SPECIALI
Prima di lasciare il turno al computer/avversario appare lo schermo delle missioni speciali. Nel primo livello potete evitare di utilizzarle e quindi premere subito N. Vediamole nel dettaglio.

LANCIO STRATEGICO CHIMICO
Questo lancio lo si ottiene premendo il tasto funzione F7. Partiranno missioni a testata chimica (GAS) con bersaglio una città nemica. Fate attenzione in risposta a questo attacco potreste subire un lancio nucleare.

LANCIO STRATEGICO NUCLEARE
Premendo F1 potete richiedere al comando supremo il permesso di utilizzare l'attacco nucleare. Questa missione richiede infatti il CODICE DI AUTORIZZAZIONE (il nostro suggerimento è SOLE NERO). Se introducete il codice corretto avete accesso allo schermo di comando della missione nucleare; con il joystick muovete la freccia e confermate una delle tre opzioni con il pulsante di sparo.
Le vostre scelte sono le seguenti:
IN ATTESA: Non realizzate alcun lancio anche se l'apparato rimane in stato di allarme.
LANCIO NUCLEARE: In questo caso vi appare lo schermo radar e dovete selezionare il bersaglio del lancio nucleare che può essere una città oppure un'armata.
PIANO D'ATTACCO WARM PUPPY: Questo piano prevede il lancio di numerosi missili a testata nucleare su vari obiettivi. La rea-

Legenda

Giorno: Giorno della battaglia quando avviene il rifornimento

Arm: Forza del Combattimento

Avi: Rifornimento aerei assegnati ad una Unità

Sco: Quantità di riserve assegnate

Air: Rifornimento aerei per la riserva

Rifornimento N.A.T.O.					**Rifornimento Patto di Varsavia**				
Giorno	*Arm.*	*Avi.*	*Ris.*	*Air.*	*Giorno*	*Arm.*	*Avi.*	*Ris.*	*Air.*
1	1	1	1	0	1	1	3	2	0
3	4	4	6	1	3	2	2	9	0
5	6	6	8	3	5	1	1	9	1
7	1	0	4	7	7	1	0	6	2
9	1	2	6	6	9	2	2	8	0
11	1	1	8	1	11	1	2	8	1
13	2	4	9	1	13	2	3	9	0
15	2	3	8	2	15	8	4	9	1
17	1	1	8	2	17	8	5	9	1
19	3	4	9	1	19	6	3	9	0
21	0	1	8	1	21	1	2	6	2
23	1	0	4	2	23	0	2	4	1
25	1	3	5	0	25	2	1	2	0
27	1	2	4	1	27	2	1	2	0
29	2	1	4	1	29	2	0	1	0

zata delle vostre truppe con il fuoco dei vostri missili. Per lanciarli dovete premere il pulsante di sparo e quindi guidare il vostro proiettile verso il bersaglio con il mirino. Gli aerei sono solitamente nemici e quindi da colpire.
In base al numero dei nemici eleminati ricevete il bonus o la penalità per tutti gli attacchi del turno. Controllate anche la quantità dei missili usata. Se fate un utilizzo esagerato potete ottenere un buon bonus di combattimento ma penalizzando fortemente quello di rinforzo.
Nel caso non abbiate scelto l'azione, dopo la fase dell'assalto le unità selezionate lampeggiano e la battaglia avviene automaticamente. Le eventuali unità distrutte scompaiono dalla mappa mentre altre possono essere costrette ad una improvvisa ritirata.

IL RINFORZO DELLE UNITÀ

Dopo la battaglia inizia la fase di rinforzo.
La forza di ogni armata è determinata dal valore da 0 a 9 di tre variabili che corrispondono alla forza di combattimento (ARM), dell'aviazione (AVI) e di scorta (SCO).
I simboli delle varie armate sulla mappa, si trasformano nei numeri corrispondenti alla forza di combattimento. In alto a sinistra viene

TEATRO EUROPA

indicato il valore di rinforzo a vostra disposizione. Muovendo il cursore, ora di colore giallo, sulle armate che volete rinforzare e premendo il pulsante di sparo del joystick aumentate la forza dell'unità. Il rinforzo termina quando il cursore torna di colore bianco ed il valore in alto diventa 0.
Premendo la barra spaziatrice passate alla fase di rinforzo per gli altri due valori.
I valori di rifornimento non sono casuali e variano al termine di ogni giornata come illustrato in questa tabella.

FASE AREA

In questa fase impostate la strategia dell'aviazione.
Nello schermo avete il numero di squadriglie in RISERVA e quindi non operative ed una lista di missioni con a fianco la loro forza.
Ogni unità può essere assegnata a varie missioni dalle o alle RISERVE.
Anche in questa fase aerea al termine di ogni giorno avete un numero di rinforzo (nella tabella sotto il termine AIR) che si aggiunge automaticamente a quello delle RISERVE. Naturalmente le unità delle riserve saranno al riparo da facili distruzioni.
La fase aerea inizia con l'assegnazione delle unità dalle riserve alle missioni. Muovete con il joystick la freccia con la scritta DALLE RISERVE sulla missione desiderata e premendo il pulsante trasferite le unità.
Dopo aver assegnato le unità desiderate premere la barra; la scritta diventa ALLE RISERVE.
Con lo stesso metodo trasferite le unità che volete. Ricordatevi che non potete muovere le unità da una missione all'altra nella stessa fase aerea. Le unità devono essere prima trasferite alle RISERVE e quindi destinate alla missione nel turno successivo.
Il colore dei numeri della forza aerea vi indica alcune informazioni relative alle forze dei nemici.
Se il colore è verde significa che in quella missione avete una forza superiore al nemico. Se il colore è giallo la forza si equivale e se rosso è minore dell'avversario.
Nel primo livello sono solo 4 le missioni.

SUPERIORITÀ AEREA

In questa missione le unità cercano di guadagnare il controllo aereo sull'Europa sconfiggendo l'aviazione nemica. Se perdete questa battaglia avrete delle gravi

In questa tabella vi riportiamo l'elenco delle unità in campo all'inizio del gioco.

Armate N.A.T.O.	*Arm.*	*Avi.*	*Sco.*
1° Corpo Danese	2	1	1
1° Corpo Olandese	3	1	2
1° Corpo Belga	3	2	2
1° Corpo Britannico	4	2	3
1° Corpo R.F.T.	7	3	3
2° Corpo R.F.T.	7	3	3
3° Corpo R.F.T.	5	2	3
V° Corpo U.S.A.	9	4	5
VII° Corpo U.S.A.	8	4	5
1° Corpo Francese	3	2	3
2° Corpo Francese	2	1	2
2° Corpo Italiano	2	1	1
IV° Corpo Italiano	1	1	1
V° Corpo Italiano	3	1	2

Armate Neutrali	*Arm.*	*Avi.*	*Sco.*
Armata Svizzera	2	2	1
Armata Austriaca	2	1	1
1° Corpo Yugoslavo	2	1	1
2° Corpo Yugoslavo	2	0	1

Armate Patto di Varsavia	*Arm.*	*Avi.*	*Sco.*
3ª Armata d'assalto	9	4	4
1ª Armata corazzata	8	4	4
3ª Armata corazzata	6	3	3
4ª Armata corazzata	6	3	3
8ª Armata corazzata	4	3	3
2ª Armata	8	4	4
8ª Armata	8	4	4
10ª Armata	4	2	2
16ª Armata corazzata	4	2	2
20ª Armata	7	3	4
21ª Armata	3	1	2
28ª Armata	7	3	4
41ª Armata	6	3	2
1ª Armata aviotrasporta	3	1	1
1ª Armata anfibia	3	1	2
1ª Armata Polacca	5	2	2
2ª Armata Polacca	4	2	2
2ª Armata Rumena	5	1	2
3ª Armata Rumena	4	1	2

zione nemica sarà tremenda e micidiale.

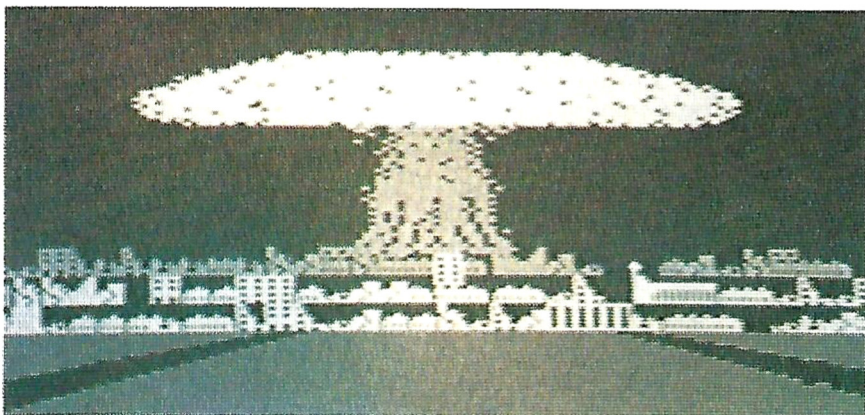
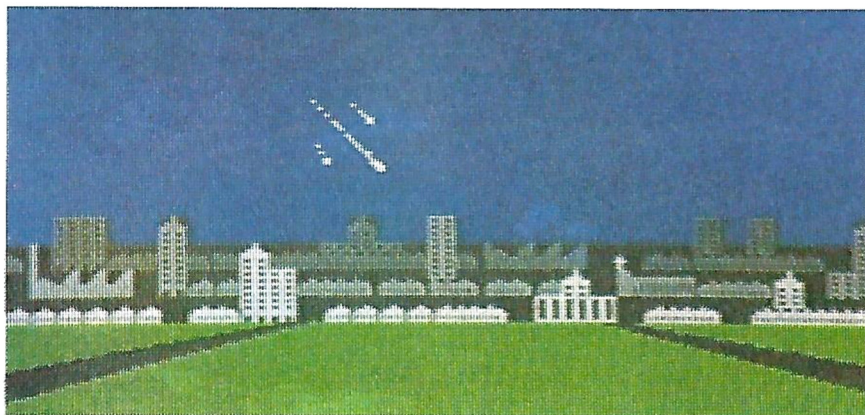
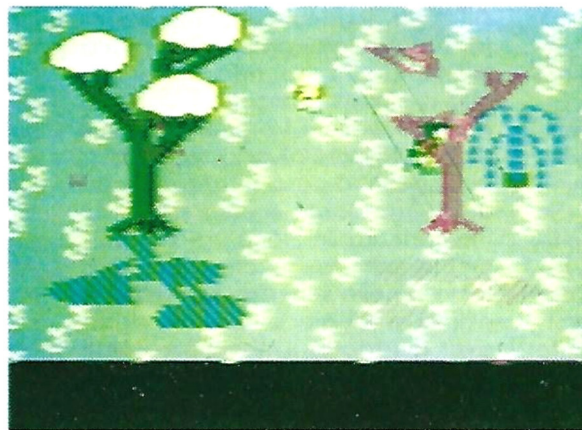
TEATRO EUROPA

IL SISTEMA REFLEX
Questo sistema si basa sul principio biblico dell'occhio per occhio e sembra avere consensi anche al Pentagono. In pratica se risulta attivato nel caso di un lancio nucleare nemico il computer comanda una immediata ed automatica risposta della medesima intensità scegliendo un obiettivo a caso.
Per attivare il SISTEMA REFLEX dovete mettere in funzione il sistema di lancio nucleare e quindi nel turno successivo azionare il SISTEMA REFLEX con il tasto funzione F5. L'unico pericolo è l'impossibilità di distinguere tra un lancio nemico nucleare e chimico. Se l'avversario lancia un attacco chimico il vostro SISTEMA REFLEX replicherà con un attacco nucleare. Nel primo livello l'utilizzo del SISTEMA REFLEX è praticamente inutile.

LO SCHERMO RADAR
Se selezionate un lancio nucleare singolo appare la mappa con uno sfondo rosso. Per selezionare l'obiettivo dovete posizionare il CURSORE/BERSAGLIO NUCLEARE, più grosso di quello tradizionale e con le lettere i e p, su una città oppure su una armata nemica e quindi premere il pulsante di sparo.
Nel caso di un attacco nemico vedrete il cursore che si dirige su un vostro bersaglio e quindi il missile che lo raggiunge.

IL NEMICO (IL TURNO DEL COMPUTER)
In questa fase osservate i movimenti delle truppe e gli attacchi impostati dal computer. In questa seconda fase se avete selezionato il gioco con AZIONE, dovete selezionare la truppa da far combattere nello stesso modo illustrato precedente.
Nello schermo d'azione questa volta sarete i difensori e aerei, carri armati ect. si muovono nella vostra direzione e sono tutti da eliminare. Il vostro compito è interrompere l'attacco distruggendo le unità avversarie. La posizione del nemico è l'unica differenza rispetto all'azione nella fase di attacco.
Nel caso il computer utilizzi una delle MISSIONI SPECIALI lo farà all'inizio del suo turno.

SAVE/LOAD UNA PARTITA
All'inizio di ogni fase di movimento potete interrompere il gioco premendo F1 quando appare in alto a sinistra la scritta F1=FINE. Potete scegliere tra ricominciare il gioco oppure salvarlo su disco.
Nel secondo caso introducete un disco formattato e premere C.
Per caricare un gioco precedentemente salvato dovete premere il tasto B nello schermo precedente all'inizio del gioco. Quindi, dopo aver introdotto il disco con i dati registrati premete C.

ALCUNI CONSIGLI
Nel primo livello è meglio non utilizzare le MISSIONI SPECIALI. Ogni vantaggio che riceverete dall'attacco sarà compensato dall'immediata risposta del computer.
Se siete la N.A.T.O. dovete semplicemente difendere la Germania Ovest e quindi non è obbligatorio catturare Mosca. Attaccare con le vostre unità è un metodo costoso per fermare il Patto di Varsavia. Una giusta difesa è neutralizzare gli attacchi nemici. Quando il valore di combattimento è 0 la vostra unità sarà sicuramente distrutta se attaccata.
Nella fase aerea provate a conquistare la superiorità senza lasciare il valore della ricognizione a 0.
Combattere dalla parte del Patto di Varsavia è sicuramente più impegnativo.
Attacchi in grande stile verso le nazioni meridionali neutrali possono essere uno spreco di forze almeno fino a quando gli Italiani non iniziano a muoversi. Nella fase aerea sfruttate la supremazia iniziale anche perché la N.A.T.O. riceverà maggiori unità aeree di rifornimento.

ALMAZZ

Spersi nella assolata savana alla ricerca di un mitico splendido brillante, combattendo contro i selvaggi, la sete e i pericoli della natura. Ecco l'avventura che state per iniziare: come se non bastasse, sparsi qua e la ci sono anche terribili indovinelli. Auguri.

Immaginate di trovarvi sperduti nell'arida e selvaggia savana nel cuore dell'Africa nera e non certo per un tranquillo ed affascinante safari fotografico.
Poco prima di iniziare il vostro viaggio, pensate a quella sera, quando un anziano signore vi raccontò di una strana leggenda. Era una di quelle sere magiche, il cielo era pulitissimo e l'aria limpida. Era da tanto tempo che non avevate l'occasione di godervi un simile spettacolo di un cielo così stellato, anche perché finalmente vi trovate lontano dai fastidiosi bagliori notturni della città.
Forse fu quello straordinario vinello bevuto a cena, oppure quel magico spettacolo stellare, fatto sta che quel simpatico anziano iniziò a parlare di tanti anni fa quando andò in Africa. Iniziò raccontandovi delle tradizioni e del folklore di quei popoli, della bellezza e del fascino della fauna e di quei luoghi.
Ad un certo punto il vecchio si alzò e prese da un baule un vecchio soprabito, rovistò nelle tasche e finalmente trovò una mappa.
Da quel momento il vecchio divenne più serio e di colpo abbassò la voce come se avesse paura che qualcuno potesse ascoltare. Parlò di una "parola ultima" e soprattutto di un diamante "così grosso che sarebbe stato possibile giocarci a football".
A sentire nominare un così fantastico gioiello il vostro interesse si risvegliò immediatamente e forse fu in quel momento che vi scattò la famosa molla e iniziaste a pensare seriamente a quell'avventura.
Il vecchio forse pensò che voi eravate la persona giusta per riuscire nell'impresa che lui aveva fallito di pochissimo e così entrò nei dettagli. Parlò di una terra ostile e sperduta nell'Africa Centrale e accennò alle innumerevoli difficoltà trovate nel risolvere l'intrigo per giungere alla scoperta della parola chiave.
Il suo racconto proseguì parlandovi delle prime inutili ricerche nell'arsura della savana.
Dopo circa una anno riuscì finalmente ad imparare il primitivo linguaggio di quei popoli e così venne alla conoscenza dell'esistenza di Almazz, il mitico diamante circondato da una affascinante leggenda.
Le sue estentuanti ricerche per lungo e largo riuscirono ad avvicinarlo a quel favoloso gioiello e perfino a trovarlo, ma rimane accecato dalla tremenda luce di Almazz.
A questo punto l'anziano interruppe il racconto e vi fissò con i suoi occhi di ghiaccio e vi donò la preziosa mappa che aveva gelosamente custodito in quegli anni. Quindi salutandovi vi disse che

nel caso trovaste la terra di Almazz non dovevate scordarvi di leggere le pagine del suo diario scritto durante il viaggio. Mentre lasciava la stanza zoppicando infine blaterò qualcosa riguardo ad una tavola segreta divisa in 9 pezzi.

IL GIOCO

Il gioco inizia proprio ai confini di una savana molto ampia visto che ha una estensione di ben 1700 schermi!!!

Un ponte rotto vi impedisce di fare ritorno nella parte moderna e civile dell'Africa e il ricordo dei consigli e del racconto di quel vecchio, vi danno forza per affrontare il viaggio.

Iniziate l'avventura con un po' d'acqua ed un termometro che vi informa costantemente sulla vostra condizione fisica. Sopravvivere nel deserto non è cosa semplice ed ogni sforzo richiede un adeguato quantitativo di acqua. Fortunatamente, sparse per tutto il territorio esistono delle fontane che vi riempiono la tanica quando siete a corto del prezioso liquido. Durante tutto il viaggio un orologio vi tiene informati sulle ore e i giorni trascorsi. L'arsura non è l'unica difficoltà da affrontare nel viaggio. Il territorio è popolato da numerosi leoni e da una popolazione di indigeni per niente pacifici. Per questo motivo siete armati di una pistola con 6 proiettili (altri possono essere recuperati in capanne perticolari).

I COMANDI

Almazz deve essere giocato utilizzando il joystick che deve essere collegato nella porta numero 2.

La leva comanda la direzione del cammino del vostro esploratore nella savana. Mantenendo la leva del joystick al centro il cammino sarà ad andatura lenta nella direzione in cui è rivolto. Muovendo la leva del joystick nella stessa direzione dell'esploratre aumenterete la velocità.

Ogni volta che premete il pulsante, sparate un proiettile nella direzione di marcia.

Anche la tastiera ha la sua funzione: ogni volta che premete la barra spaziatrice fate bere al protagonista l'acqua contenuta nella brocca.

ALMAZZ

CONSIGLI

L'unico consiglio veramente utile in questa avventura è quello di imparare a sopravvivere nella savana perché dovrete percorrere parecchi chilometri e sopravvivere per parecchi giorni se volete arrivare alla scoperta del mitico gioiello.

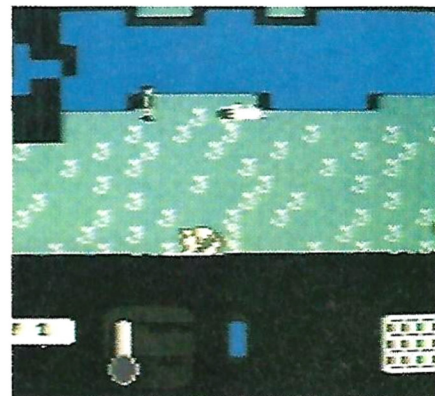
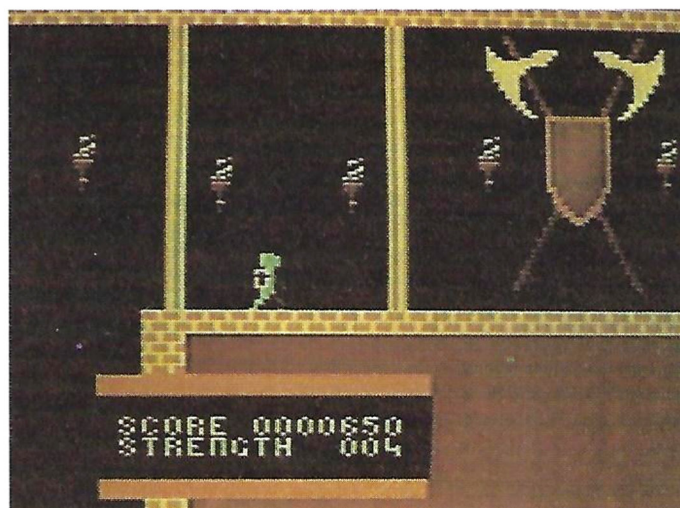
Dovete quindi imparare ad evitare le insidie dei leoni e dei cattivissimi abitanti pronti ad infilzarvi con le loro lance.

Avete a disposizione solo 6 proiettili per volta e questo vi invita ad un loro uso ponderato. Altri proiettili potetè recuperarli entrando nelle capenne con le porte. In questo modo sarete al sicuro da ogni pericolo, il tempo trascorrerà più velocemente ed ogni minuto guadagnarete un proiettile. Non perdete mai d'occhio la temperatura perché quando raggiungerà il massimo sarà la vostra fine. Calmate l'arsura premendo la barra spaziatrice e somministrando l'acqua al vostro esploratore.

Molte volte quando siete pressati da leoni o nemici potete tentare di frenarne l'inseguimento utilizzando i vari ostacoli sparsi sul percorso. Anche il passaggio sul ponte vi può essere utile per far cadere i nemici in acqua eliminandoli così senza sprecare un colpo.

Non dimenticatevi mai il percorso e dove sono poste le varie fontane e capanne perché in momenti difficili vi sarà utile riuscire a raggiungerne una.

Correndo si consumerà maggior energia e avrete di conseguenza anche un maggior bisogno di acqua.

Per concludere sparsi nella savana ci sono parecchi indovinelli. Vi possono essere di valido aiuto per trovare la strada giusta verso il diamante Almazz, ma ve lo diciamo subito, sono francamente difficilissimi da risolvere. Non è neppure tanto facile trovarli, del resto, ma questa volta come al solito, saremo crudeli: non vi diremo nulla.

QUO VADIS

Più di mille schermi e un'avventura mozzafiato tra mostri, caverne e pozze di olio bollente. È questo il soggetto di quello che è stato definito per la sua vastità e complessità il primo mega game, già lanciato in Inghilterra a raggiungere e sconvolgere tutti i primati di vendita.

Anche i molti che non conoscono alcuna parola di latino sapranno il significato di Quo Vadis, grazie ad una stupidissima barzelletta e alla leggenda su un incontro tra S. Pietro e Gesù.
Mai un titolo per un videogioco è stato così azzeccato. Provate a trovarvi all'interno di un labirinto di più di 1000 schermi e siamo certi che sarete perseguitati dal dilemma su dove andare.
"Quo vadis" è stato anche un film realizzato a Cinecittà nel pieno della collaborazione Italia-U.S.A. negli anni '50 e ultimamente riproposto in una nuova versione televisiva.
Se il film era ambientato nella Roma imperiale al tempo delle persecuzioni contro i cristiani e vedeva l'impiego di migliaia di comparse, questo vieogioco si svolge nel Medioevo ed è stato definito il primo mega-game.
Complesso, coloratissimo, divertente e affascinante. Protagonista è un cavaliere che, armato di scudo e lancia, perlustra gli immensi labirinti nei sotterranei dell'impero di Dark Lord, affronta i numerosi mostri nel tentativo di risolvere gli indovinelli e recuperare uno scettro. Il gioco è stato realizzato con una nuova tecnica chiamata "synergy" che garantisce l'incredibile numero di 1012 schermi.
In Inghilterra la casa produttrice del gioco, sicura della difficoltà di "Quo Vadis", ha deciso di assegnare al primo che riuscisse a risolverlo un vero e proprio scettro del valore di 10000 sterline. Non contenti hanno anche promesso un premio di 30000 sterline nel caso che il gioco venisse risolto dopo la vendita della centomillesima copia. Tutte le caratteristiche richieste da un videogioco come la strategia, il senso dell'avventura, lo scontro con i nemici, la logica, gli indovinelli da risolvere, sono contenuti in questa vera e propria sfida. Il cavaliere, in una stupenda armatura arancione, nel suo viaggio ha uno scudo con una energia che lo difende dagli attacchi dei nemici. Quando l'energia scende sotto il 40% diventa viola, verde all'ultimo stadio

sotto il 15%. Vi aiutano, quando siete a corto di energia, delle casse sparse in alcune caverne e che incrementano la forza dello scudo da 20 a 100, a seconda della profondità del luogo in cui si trovano. Il gioco termina quanto esaurite la forza o quando cadete in una delle fosse con l'olio. Non potete permettervi alcun errore perché avete una sola vita.

GLI SCHERMI

Se l'estensione del giocò venisse tradotta su un border-game (gioco da tavolo) usando come unità di misura uno schermo da 14", misurerebbe più di 30 metri quadrati.

Cunicoli, caverne, passaggi stretti sono i principali componenti di questo immenso labirinto. Precisamente ci sono 118 caverne con una grandezza variabile tra 1 shermo e mezzo e 13. Sono contenuti circa 115 passaggi. Il più lungo misura 14 schermi, mentre il più profondo è di 9.

Lo scenario è arricchito dalla presenza di armature, pentolini, torce e colonne. Pericolosissime sono invece le fosse contenenti olio bollente che possono farvi finire il gioco.

I COMANDI

Il cavaliere viene guidato dai movimenti del joystick che deve essere collegato nella porta numero 2. Lo sparo è continuo e segue i movimenti del vostro eroe. Il pulsante di sparo vi permette di fare fuoco senza muoverlo. Premendo il tasto "Return" il gioco andrà in pausa e appariranno al centro dello schermo il punteggio e l'energia dello scudo. Per riprendere il gioco bisogna ripremere "Return".

I NEMICI

Nella vostra esplorazione incontrate 38 varietà di mostri confinati nelle caverne o nei passaggi segnati da doppie porte. Il numero varia da un minimo di 10 a un massimo di 60 nella caverna più grande. Per eliminare i mostri sono richiesti da 1 a 3 spari. Se vi toccano riducono la forza da 3 a 10 punti e non scompaiono ma si rimaterializzano. Una volta uccisi

QUO VADIS

tutti i mostri quella zona del gioco sarà libera per tutto il gioco. Bisogna fare attenzione anche alle fiammelle indistruttibili emesse da alcuni mostri e che possono ridurre la vostra forza da 3 a 8.

IL PUNTEGGIO

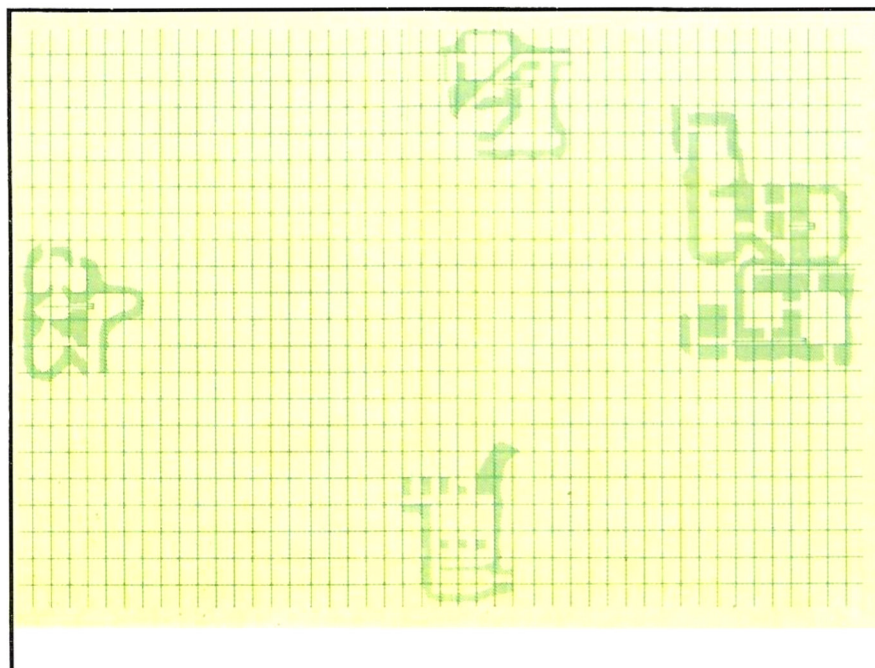
Per aumentare il vostro punteggio bisogna... camminre e impegnarsi a fondo. Eliminando i mostri ottenere dai 50 ai 750 punti ognuno a seconda del tipo. Le casse oltre ad incrementare l'energia, vi fruttano tra i 2000 e i 10000 punti. Ben 50000 punti li ottenete quando trovate lo scettro. Inoltre se in qualsiasi momento ritornate al punto di partenza, terminate il gioco, ma raddoppiate il punteggio.

CONSIGLI

Come potete intuire ci vorrebbe un libro per aiutarvi a trovare la strada verso lo scettro. Un regalo abbiamo pensato di farvelo allegando al gioco una piantina con disegnate la prima zona a nord dove inizia il gioco e le altre in corrispondenza dei tre punti cardinali.

La prima scena mostra il vostro cavaliere aggrappato ad un'asta in attesa di iniziare. Scendente lungo l'asta e troverete subito due corridoi, uno a destra e uno a sinistra. Dirigendovi verso destra, l'avventura sarà molto meno impegnativa anche se sarà difficile il ritorno per raddoppiare il punteggio. Scegliendo il corridoi di sinistra le difficoltà e i pericoli saranno subito impegnativi.

Importante è imparare come abbandonare l'asta. Se spostate la leve del joystick lateralmente cadete nel vuoto senza poter intervenire più in alcun modo e terminando in una fossa d'olio senza conquistare un punto. Per saltare dovete muovere la leva in alto e verso la direzione scelta. In alcune caverne ci sono delle terrazze che vi possono favorire nella rislita: dovete calibrare i vostri salti. Potete rischiare una caduta libera nel vuoto ma questo può essere molto pericoloso perché non sapete dove andate ad atterrare. Importante è calibrare i salti anche per quando vi troverete ad attraversare le buche di olio vicine l'una all'altra.

Nell'affrontare i mostri vi consigliamo molta pazienza. Innanzitutto rimanete nelle vicinanze della doppia porta fino a quando non li avete eliminati tutti. Questa porta speciale, infatti, provoca la comparsa o la scomparsa dei nemici. Appena entrate in una loro zona avete più tempo per prendere la mira. Quando si avvicinano troppo tornate indietro facendoli scomparire. Ritornando nella stanza ricompariranno i mostri e avrete ancora tempo per sparare. Con questa tecnica impiegherete più tempo ma risparmierete energia preziosa.

NOVITÁ!

È IN EDICOLA
LA GRANDE RIVISTA PER AMIGA C64 C128

Anno I numero 2 Ottobre 1987 L. 6.000 - Frs. 9.00

AMIGA

Anatomia di un disco

Faccia a faccia con Intuition

Strutture ed altro

C 64

Qualche commento sul CIA

La musica

Smascheriamo il Kernal

C 128

Ram disk comandi aggiuntivi

Calcolo delle assegnazioni del CP/M block

Autorizzazione del Tribunale di Milano n. 554 del 29.7.1987 - Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70